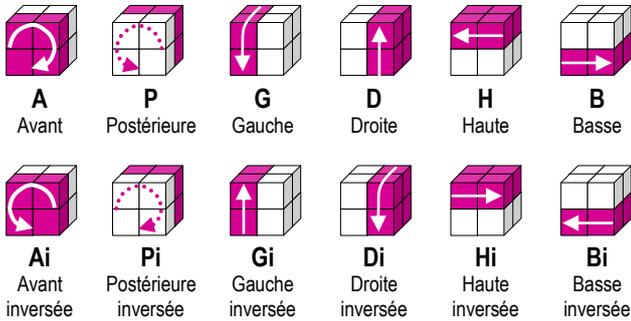


Le Rubik's Junior pas à pas, en une page

(mémorisation comprise)

Chaque mouvement est désigné par l'initiale de la face qui doit tourner d'un quart de tour en sens horaire. Si cette lettre est suivie d'un i, ce mouvement doit avoir lieu en sens anti-horaire.



La méthode qui suit n'est pas la plus rapide, mais elle a pour intérêt de comporter peu d'algorithmes à apprendre (2 ou 3, en fait), réutilisables avec la méthode simplifiée de 3x3x3 !

Commencez par l'étape ① de votre choix. Après quelques essais, vous vous apercevrez que la première face et sa couronne ne sont guère difficiles à réaliser et ne nécessitent pas de mémorisation particulière.

① LA PREMIÈRE FACE ET LA COURONNE (démarrage en force brute : cerveau optionnel) : Cette entrée est fastidieuse mais fonctionne à tous les coups, à condition de penser à s'arrêter dès qu'elle a produit l'effet escompté. Choisir un coin et orienter le cube de manière à ce qu'il soit sur la face avant, en haut à gauche. ➤



Rechercher le **seul** autre coin possédant les couleurs 1 et 2 et le positionner (peu importe son orientation) à l'emplacement * (sous son emplacement futur *) puis répéter la séquence : **Di Bi D B** autant de fois que nécessaire (jusqu'à 5) pour que les couleurs 1 et 2 des deux coins soient alignées. Effectuer ensuite une rotation de l'ensemble du cube vers la gauche (pour placer le coin * à la place du coin marron de l'illustration ci-dessus) puis appliquer de nouveau ce paragraphe (jusqu'à résolution complète de la face et de sa première "couronne").

Si le coin possédant les deux couleurs recherchées est déjà en place (*) mais mal orienté, utiliser quand même l'algorithme **Di Bi D B**.

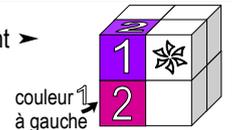
① LA PREMIÈRE FACE ET LA COURONNE (neurones indispensables) : Cette entrée nécessite de prendre un peu de recul sur ce que l'on fait pour gagner du temps. Elle se réduit à 4 cas de figure, que l'on résout tous par une "histoire d'ascenseur" qui facilite grandement la mémorisation des mouvements.

Imaginons, sur la face avant, un bonhomme, Rose, qui possède les couleurs 1 et 2 dont une sur la face Avant et veut rejoindre et se coordonner avec son ami Violet aux mêmes couleurs 1 et 2, à l'emplacement *. On peut être face aux 4 configurations suivantes :

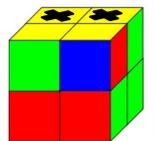
<p>①</p> <p>couleur 1 dessous</p> <p>Rose est dans l'ascenseur et monte (D) au premier étage ou, pour ne pas défaire la face* : PD Pi.</p>	<p>②</p> <p>Pendant que Violet va prendre un café (Gi), Rose monte par l'escalier (Ai) et attend que son copain revienne (Ci).</p>	<p>③</p> <p>couleur 2 dessous</p> <p>Rose va réparer l'ascenseur derrière (BB), et remonte avec (DD) ou, pour ne pas défaire la face* : B Di Bi Bi D B pour réduire au cas ②.</p>	<p>④</p> <p>Rose se dit que quelque chose ne va pas. Il descend (Di), sort de l'ascenseur (B) pour le réparer derrière et remonte avec (DD) ou, pour ne pas défaire la face* : Di B D Bi Di B D.</p>
--	---	---	--

On aura remarqué que le cas de figure suivant se réduit au cas ② d'une simple rotation (B).

* L'indication "pour ne pas défaire la face" signale les mouvements qui ne déplacent pas d'autre coin de la face supérieure.



③ ORIENTER LES COINS : Vous avez alors forcément au moins 2 coins bien placés et bien orientés (si, si ! Faites donc une ou plusieurs rotations B avant de pleurer de dépit). S'ils sont contigus, orientez votre cube pour qu'ils soient à l'arrière (X) et faites la séquence suivante : **Di A Di P P D Ai Di P P D D Hi**. S'ils sont diagonalement opposés, faites la séquence précédente une première fois, orientez votre cube (X X à l'arrière) et refaites la séquence.



Félicitations ! Vous êtes parvenu(e) à résoudre le cube Junior ! Quand vous maîtriserez bien cette technique, découpez ce petit aide-mémoire. Glissé dans votre portefeuille, il vous dépannera et vous permettra de vous entraîner à mémoriser les mouvements où que vous soyez.



1^{ère} face et couronne : Placer le coin sous son emplacement futur, en bas à droite de la face avant puis répéter autant de fois que nécessaire : **Di Bi D B**

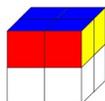
la face opposée : Répéter **D H Di H D H H Di** en orientant à chaque fois selon le nombre de "bons" coins sur la face supérieure.



orienter les coins : Placer si possible les deux bons coins au fond

Répéter et si nécessaire orienter entre deux manipulations **Di A Di P P D Ai Di P P D D Hi**

② LA FACE OPPOSÉE : Il est utile de savoir que les faces opposées d'un Rubik's cube s'obtiennent en ajoutant ou supprimant virtuellement la couleur jaune : l'opposée de la face blanche est jaune ; l'opposée de la face rouge est orange et l'opposée de la face bleue est verte. On peut également obtenir cette information en repérant la "bonne" couleur, absente de la première "couronne" réalisée.



Ici, la couleur absente de la "couronne" qui entoure la face bleue est le vert. C'est donc la couleur de la face "du dessous".

★ ★ ★

On inverse maintenant le cube, de manière à ce que la face complète soit désormais en bas. En regardant la face supérieure, on ne peut avoir, pour la "bonne" couleur que l'on aura déduite à partir des informations précédentes, que trois configurations : aucun carré, 1 carré ou 2 carrés (si la face est complète, avec 4 carrés de même couleur, passer à l'étape ③). Il suffit de répéter plusieurs fois la séquence suivante (jusqu'à 3 fois), mais en orientant le cube entre chaque répétition en fonction de la configuration observée sur la face supérieure : **D H Di H D H H Di**.

<p>0 "bon" carré :</p> <p>faire en sorte que le carré avant haut de la face gauche désigné par la flèche soit de la "bonne" couleur.</p>	<p>1 "bon" carré :</p> <p>orienter le cube de manière à avoir ce "bon" carré ainsi positionné.</p>	<p>2 "bons" carrés :</p> <p>faire en sorte que le coin haut gauche de la face avant désigné par la flèche soit de la "bonne" couleur.</p>
---	---	--

NB : seulement 3 carrés de la "bonne couleur", c'est impossible.